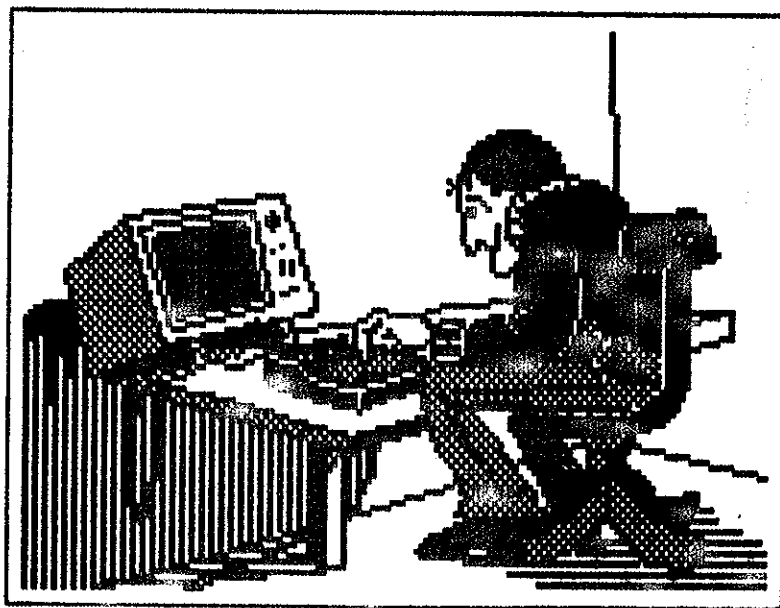


Typeliner

■ abc123



Distribuição: New World Software
Rede Soft & Hard

INTRODUCAO

Ate' agora, o minimo indispensavel para desktop publishing (editoracao grafica) era um computador com enorme quantidade de RAM, disk-drives e um monitor de alta resolucao. Com Typeliner nos tentamos dar aos usuarios do Spectrum com somente 48K de RAM e um gravador cassette, as mesmas qualidades poderosas de editoracao grafica que existiam antes de sua chegada.

Nao importa o quanto voce tente, um Spectrum e' ainda um Spectrum. Isso significa que grandes planejamentos e prudencia sao requisitos para produzir uma apresentacao tipo profissional.

Para economizar memoria, foram evitados o uso de menus que consomem espaco. As instrucoes de Typeliner sao todas rapidamente acessadas pelo simples premir de uma tecla, algumas das quais tem diferentes funcoes nos diferentes modos empregados. Essas estao resumidas no final deste manual.

A producao de layouts complexos tambem requer habilidade na interpretacao da pagina previa em relacao a impressora. As secoes em espacamento de linhas e impressao de tripla-passagem devem ser lidas aqui.

Espero que voce ache Typeliner util e produtivo, e que nossos programs lhe deem bons resultados no futuro.

Versoes Especiais

A versao padrao de Typeliner usada na demonstracao tutelar so' pode ser usada por uma impressora EPSON-compativel que tenha modo grafico de 120 pontos por polegada.

Os usuarios da impressora HR-5 deverao procurar no cassette ou no disco por um arquivo chamado HR-5/TYPE!

Usuarios de MTSO, CP80 e outras IBM-compativeis devem procurar o arquivo chamado IBM/TYPE!

Versao +3

Internamente, WordMaster segue suas proprias convencoes de nomeacao de arquivos, dessa forma, fontes sao mostradas como >F-EXE,etc. Infelizmente esse sistema nao e' compativel com o sistema modificado de nomeacao usado no +3, assim foi assumido um compromisso.

Quando voce salva um arquivo para disco voce pode dar-lhe o nome que quizer, desde que os requisitos de sintaxe do +3 o permitam. Quando voce carrega o arquivo, de volta voce podera' verificar que o nome original e o tipo usados por WordMaster foram conservados.

Como um exemplo, uma das fontes do Typeliner e' salva no disco como R LITE.FN3. Quando voce a carrega, notara' que um novo arquivo aparece no listagem como >Fnt3 .R-Light.

Typeliner: Passo a Passo

Essa tutela pretende levar voce atraves das caracteristicas de Typeliner da forma mais simples possivel. Voce podera' rapidamente ser capaz de produzir layouts simples em colonas multiplas com o programa, e eventualmente produzir tambem layouts de grande complexidade.

Quase todas as teclas executam funcoes dentro de Typeliner. Para evitar confusao voce devera' ser cauteloso em pressionar somente as teclas especificadas, a medida que voce segue os passos aqui.

Usuarios de versoes especiais de Typeliner devem seguir o tutoramento mas nao devem tentar imprimir nesse estagio. Uma vez que voce tenha apreendido os usos basicos do programa, carregue a versao especial de Typeliner para sua impressora particular e use essa para imprimir.

Iniciacao

Primeiramente voce necessita carregar WordMaster do disco/microdrive ou cassette, dependendo da versao que voce tenha. A seguir selecione "Drive 0" no menu FILE HANDLING e pressione [L] para carregar Typeliner do cassette. No input apenas pressione [ENTER] (sem imprimir nada) e a mensagem "Start Tape" aparecera'. Uma vez terminado o carregamento pressione [Q] para listar os arquivos. Voce vera' que varios arquivos foram carregados. A tela mostrara' algo assim:

```
>F-XE .typeliner!  
>Fnt3 .R-Light  
>Fpge .page 2  
>FILE .graffix  
>FILE .text demo
```

O proposito do arquivo >Fpge sera' descrito posteriormente. O arquivo Fnt3 e' uma das fontes especiais de Typeliner. Se voce tambem tiver o programa extensao Headliner, vera' que essas sao diferentes das fontes de Headliner as quais sao listadas como >Fnt 6.

O arquivo >F-XE chamado "typeliner" e' o programa extensao Typeliner. Para roda-lo, pressione [G] e ao input digite "t" e [ENTER].

Selecionando o Arquivo de Texto

Apos um ou dois segundos, enquanto o Spectrum reorganiza o espaco de arquivo, aparece um input com o pronto "Typeliner (c) 1987 Cardex". Antes de continuar voce devera' digitar o nome de um arquivo de texto na memoria, o qual Typeliner usara' para a pagina de layout. O unico texto no momento e' chamado "text demo"; assim digite esse e [ENTER].

A Tela de Layout de Typeliner

A tela clareia e reaparece com a tela principal de Typeliner. Todo o trabalho de desenhar uma pagina de layout e' feita por essa tela, e de agora em diante voce devera' ter cuidado com as teclas que pressiona, uma vez que algumas podem ter efeitos inesperados no layout.

A direita da tela esta tomada por um grande espaco em branco, com duas caixas desenhados, sendo uma pontilhada e a outra solida. Esse espaco e' a pagina de layout na qual voce ira' trabalhar e representa uma area de 8 por 10,6 polegadas, ligeiramente menor que um papel tamanho A4. Voce vera' que se nao deixar uma margem na parte superior ou inferior da pagina sua impressao cabera' adequadamente em uma pagina tamanho A4.

No canto superior esquerdo da tela aparece o cabecalho "Text", seguido pelo nome do texto que voce esta' usando presentemente. Abaixo deste esta' escrito Block:01". Pressione a tecla [ENTER] e observe a caixa pontilhada, a medida que ela pisca. Esse e' o bloco de texto e, quando voce estiver pronto para imprimir um layout, uma coluna de texto sera' introduzida nele.

Abaixo dessa linha esta' escrito "font:" e a seguir sete linhas numeradas. Essas sao as fontes Typeliner que serao usadas na pagina. Voltaremos ao tema mais tarde.

O que voce ve na tela neste momento e' a mais simples' pagina de layout que pode ser produzida com Typeliner; um bloco de texto cercado por uma caixa, ou linha. Olharemos para linhas e caixas depois.

Movendo em Torno o Bloco de Texto

Se voce pressionar agora a tecla [P], vera' que a caixa pontilhada se move para a direita. Movendo uma caixa ou bloco em torno da tela faz um trabalho semelhante ao da opcao SCREENS no menu principal de Wordmaster. As teclas [Q],[A],[O] e [P] movem o bloco sem alterar seu tamanho e as teclas de cursor alteram-lhe a largura e altura. Experimente ate' se

acostumar.

O bloco se move em incrementos de um pixel de screen em todas as direções, o que pode ser um pouco vagaroso. Tente pressionar [SIMBOL SHIFT] ao mesmo tempo que move o bloco. Note que o movimento é bem mais rápido.

2

Modo Line/Box

Ate' aqui temos somente movido o bloco de texto; a outra caixa solida nao foi alterada. Pressione [B] e voce vera' o cabecalho no canto esquerdo mudar para "Line/Box" e abaixo do numero do bloco, "Style:03". Voce agora esta' no modo line/box. Pressione [T] e retornara' ao modo texto; pressione [B] novamente.

Pressione [ENTER] e note que o bloco solido pisca. Voce pode mover o bloco em torno da tela da mesma forma que fez antes com o bloco de texto. A caixa aqui representada produzira', quando impressa, uma caixa na pagina de impressao. Isso pode ser usado para demarcar uma area de texto, ou por uma borda em torno da pagina.

Estilos de Line/Box

Pressione [S] e observe a marcacao "Style". Ela e' incrementada de 03 ate' 06 e entao voalta para 01. Em "Style:01" a forma da caixa muda para uma linha vertical. Isso representa uma linha que sera' impressa. Pressione [S] outra vez e a linha muda para horizontal.

No total existem 6 estilos de linha ou caixa disponiveis:

- 01: linha vertical
- 02: linha horizontal
- 03: caixa com linha fina
- 04: caixa sombreada
- 05: caixa de contorno
- 06: caixa com linha grossa

A diferenca entre os estilos de 3 a 6 nao podem ser mostradas na tela, mas aparecem quando da impressao no modo rascunho. Por agora, pressione [S] de novo ate' o estilo voltar a 03, entao aumente e mova a caixa de volta a sua posicao original. Em seguida pressione [T] para retornar ao modo texto.

Criando Novos Blocos de Texto

Mova o bloco de texto de volta a sua posicao original e entao pressione [C] para criar um bloco. Um bloco novo aparece, e o numero do bloco muda para "Block:02". Pressione [C] novamente e um terceiro bloco e' criado. Voce pode ter ate' 24 blocos de textos e 24 linhas ou caixas em uma pagina. Mas por enquanto ficaremos em tres.

Voce provavelmente notara' que o bloco original de texto nao corresponde a posicao dos outros dois. Pressione [N] e o primeiro bloco piscara', pronto para ser movido ate' o alinhamento. As teclas [N] e [M] sao usadas para passar de um bloco a outro na pagina, [N] movendo para o proximo bloco na sequencia e [M] para o anterior.

Os segundo e terceiro blocos deverao ter o mesmo tamanho. Mova o primeiro bloco sobre o segundo e altere seu tamanho ate' os lados desaparecerem (porque os blocos sao desenhados no modo OVER, dois desenhos um em cima do outro se tornam invisiveis). Agora mova o bloco esquerdo qte' que esteja igualmente espacado com os outros dois. Voce tem agora uma muito simples pagina de layout de tres colunas. Se a caixa que envolve as tres colunas estiver fora de posicao, pressione [B] para ir para o modo box, faca a correcao e pressione [T] para voltar ao modo texto.

Deletando um Bloco

Pressione [C] outra vez e um novo bloco, o numero 4, e' criado. Nao precisamos dele e assim, pressione [DELETE] e o mesmo sera eliminado. O mesmo procedimento se aplica na criacao ou eliminacao de linhas ou caixas. E' possivel eliminar todos os blocos exceto o primeiro bloco de texto e a primeira linha ou caixa.

A Listagem das Fontes

Agora que voce desenhou um layout simple, voce provavelmente deseja dar uma olhada em como ele se parece quando impresso. Voce pode ter uma visao previa a qualquer momento pressionando [V], mas se o fizer agora nada acontecerá. Isso porque voce nao especificou a fonte para Typeliner produzir a edicao do texto. Esse e' o proposito da listagem de "Fonts"

Pressione a tecla [F], e note que a barra colorida na listagem de fontes se move para baixo uma linha. Pressione repetidamente o [F] ate' a barra chegar ao "7:", a seguir uma vez mais e retornara' ao "1:". Agora pressione [EDIT]. Aparece um input na esquerda inferior do video. Digite, entao o nome de uma fonte Typeliner correntemente na memoria. No momento, somente a fonte R-Light foi carregada assim, digite R-Light e [ENTER]. Voce agora ve que "R-Light" entrou na listagem de fontes como "1:R-Light". Devera' sempre haver uma fonte na posicao 1 da listagem de fontes. A impressao de texto comecara' nesta fonte.

A Pagina Previa

Agora que voce espeificou uma fonte de omissao, voce pode ter uma pagina previa pressionando [V]. Os blocos de texto sao preenchidos em ordem numerica ascendente com linhas horizontais representando o final da impressao. Como voce pode ver, o texto mostrado na previa e' completamente ilegivel, mas na esquerda do video esta' mostrado o numero do bloco e o inicio do texto que se encontra nesse bloco. Com as teclas [N] e [M], voce pode passar pelos blocos de texto assim, embora voce nao possa compreender os detalhes do texto dentro do bloco, podera' ao menos saber onde cada bloco inicia e termina. Se voce nao quizer imprimir o layout nesse estagio, pressione [SPACE] retornando ao modo texto.

Imprimindo a Pagina

Para imprimir o layout apos a pagina previa pressione [D] para uma copia rascunho ou [P] para uma copia em qualidade de carta (QC). Com qualquer dessas opcoes a tela clareia e as linhas do texto sao exibidas a medida que vao sendo enviadas para a impressora. Se voce tivesse pressionado [SPACE] para voltar ao modo texto, entao as opcoes [D] ou [P] nao teriam efeito e voce teria que pressionar [V] para renovar a previa antes de poder usar essas opcoes.

Quando imprimindo, se sua impressora estiver fora-de-linha, o programa "congelara'" e provavelmente somente parte de uma linha sera' exibida na tela. Para continuar voce deve, ou ligar a impressora ou pressionar [BREAK] para abortar a impressao.

Se voce pressionar [BREAK] enquanto estiver imprimindo, entao devera' se certificar que resetou a impressora (desligando-a momentaneamente), antes de tentar uma nova impressao.

Com o modo de impressao rascunho, o modo grafico ESC "K" e' usado, produzindo 60 pontos por polegada imprimindo em simples passagem ao longo da pagina. Isso e' muito util para verificar os pequenos detalhes de layout que a tela nao pode mostrar.

Em QC o modo grafico usa o ESC "L", produzindo 120 ppp. Tres passagens sao feitas para cada linha de texto, produzindo uma impressao de muito mais

alta resolucao (e densidade) do que a copia rascunho. Por outro lado isso toma seis vezes mais tempo e gasta sua fita muito mais depressa.

Listando os Arquivos

Após a impressao ou a visao previa, voce pode clarear a tela pressionando [K], que listara todos os arquivos na memoria. Voce vera a mesma lista que teria do menu FILE HANDLING. Pressione qualquer tecla e a tela principal reaparece.

Voce pode ver a listagem a qualquer tempo enquanto nos modos text ou line/box, pressionando a tecla [K].

3

Modo Grafico

Pressione [GRAPH], e note que a esquerda do video muda novamente. Ha um novo cabecalho "Graphics", com um grande espaco vazio abaixo e uma barra colorida de menu.

Experimente as teclas [Q], [A], [O] e [P], E voce vera que nao produzem mais qualquer efeito. Entretanto as teclas [N] e [M] moverao a barra de menu. A razao das teclas de movimento nao atuarem e que nao ha nada para ser movido. Voce esta agora no modo grafico, e antes que voce possa move-lo, e necessario entrar um nome na listagem da esquerda.

Pressione [EDIT] e um input aparece na esquerda inferior do video. Digite agora o nome de um arquivo grafico existente na memoria. Digite "graffix" e [ENTER]. O nome "graffix" aparecera sob a barra de menu na listagem da esquerda e um novo bloco aparece piscando na tela.

A caixa na tela representa o grafico a ser disposto na pagina. Experimente move-la (da mesma forma que o bloco de texto). Se voce usar as teclas de [CURSOR], notara que essas reescalam o grafico. Os cursores verticais trocam a altura entre *1 e *2, e os horizontais alteram a largura de *1 ate o maximo de *4. Por enquanto reescale o grafico no menor tamanho possivel e entao mova-o sobre o primeiro bloco de texto, ligeiramente acima do mesmo.

Pressione [L] e o grafico sera desenhado na tela. Se voce deseja examina-lo pressione [V] e ele sera exibido ate que voce pressione outra tecla. Isso significa que para ter uma pagina previa, voce devera retornar ao modo texto e entao pressionar [V].

Ensaie isso por algum tempo movendo o grafico para diversas posicoes e alterando sua escala e pressionando [L] para redesenha-lo em uma nova posicao. Como voce pode notar, o grafico mostrado na pagina e consideravelmente espremido mas ainda reconhecivel. Agora pressione [N], e a barra de menu se move para baixo saindo do nome "graffix". Note que nao mais existe uma caixa em torno do grafico na pagina. Pressione [M], e a barra de menu se move de volta a "graffix". A caixa reaparece, e voce pode alterar a posicao do grafico novamente. (Ponha-o de volta, sobre o primeiro bloco de texto).

Pressione [N] novamente, e a seguir [EDIT] e digite "graffix" e [ENTER]. Agora "graffix" aparece duas vezes na listagem, e outra caixa aparece na tela. Mova-a ate a mesma ficar ao longo do grafico original e entao pressione [L]. Agora voce tem dois graficos identicos, posicionados lado a lado na pagina.

Existe espaco na listagem para 12 graficos na tela ao mesmo tempo. Eles podem ser todos iguais ou todos diferentes. Por enquanto desejamos somente um grafico, assim vamos remover o segundo. Isso e feito pressionando [EDIT], e apagando o nome. Quando pressionar [ENTER], a tela sera redesenhada sem o grafico eliminado.

Sombreado (shading)

Mova a barra de menu de volta ao primeiro grafico pressionando [M]. Se

agora voce pressionar [S], vera' que as letras "sh" aparecem apos o nome. Isso significa que quando o grafico for impresso, as cores serao representadas por modelos sombreados na impressao. Se voce pressionar [S] de novo, essa funcao sera' desligada.

Sombreado e' representado na tela, mas como o grafico e' exibido grandemente reduzido, isso pode produzir resultados extranhos. Com graficos em tinta preta e papel branco sombrear nao faz diferenca na impressao. Algumas das demonstracoes no cassette mostram os efeitos que podem ser produzidos com a funcao shading.

Editando o Texto e Inserindo Comandos

Pressionando [T], sai do modo grafico e retorna ao modo texto com o primeiro bloco pronto para ser movido. Agora pressione [V] para ver uma previa.

Voce deve ter agora tres colunas de texto circundadas por uma caixa, com um grafico acima da primeira coluna. O texto mostrado nas colunas tem a margem esquerda justa e a margem direita irregular em outras palavras ele e' justificado a esquerda. Suponha que voce queira o texto com justificacao plena?

Para produzir texto em justificacao plena (fill justification), tem que ser inserido um comando no texto. Este e' o meio pelo qual justificacoes sao fixadas com WordMaster, e o procedimento para inserir comandos esta' descrito no manual proprio.

Para editar o arquivo de texto a partir de typeliner, a tecla [E] e' usada seja no modo texto ou no line/box.

Pressione [N] ou [M] ate' que a tela mostre o texto iniciando no Block:01. A seguir pressione a tecla [E].

A tela de Typeliner e' apresentada como no modo usual de edicao de texto de WordMaster, com quatro linhas de menu na parte baixa do video e 20 linhas de texto. O cursor e' posicionado no inicio do texto, de onde o primeiro bloco e' retirado.

Voce agora pode editar o texto na forma usual como em WordMaster. As funcoes procura e substitue (search & replace) e blocos estao todas disponiveis.

Por enquanto, pressione [EXTEND MODE] para ligar o modo insercao e a seguir mova o cursor (com as teclas de cursor) ate' o inicio do arquivo. Agora pressione [TRUE VIDEO] e digite fill e [ENTER] para reiniciar o texto em uma nova linha. Nenhum comando para fixar margem ou largura de coluna e' necessario.

Agora queremos voltar a tela do layout de Typeliner. Pressione [INVERSE VIDEO], e em vez de seguir para o menu OPTIONS, voce estara' de volta a Typeliner. Agora voce pode pressionar [V] para ver a previa da impressao. se voce digitou corretamente o comando, o texto devera' agora ser mostrado com justificacao plena e ambas as margens da coluna estao iguais.

Ha' diversos comandos disponiveis, mas uma vez que Typeliner nao usa estilos de impressao tais como comprimido ou elite, alguns dos comandos usados em wordMaster nao terao nenhum efeito. Os comandos para fixar justificacao sao identicos aos de WordMaster, e o comando >large agora produzira' caracteres com altura dupla em vez de dupla largura. Ha' tambem comandos para alterar o espacamento de linhas e para forcar o fim de um bloco de texto.

Armazenando a Pagina

Agora que voce criou um layout, armazene-o como um arquivo pressionando [?] (Symbol Shift & C). A lista de arquivos e' mostrada e um input aparece com o pronto: "Store Page".

Digite "page 1" e [ENTER]. Voce esta' agora de volta ao Input original de Typeliner de onde voce entrou o programa. Note que foi criado um novo arquivo >Fpge chamado "page 1". E' o seu layout armazenado

Agora digite "page 2" e [ENTER]. Um novo pronto aparece indagando "Get page Y/N". Pressione [Y] e a tela de reaparece com um novo layout. Seu

layout anterior foi sobreposto por este novo, cuja forma e' a mesma do anterior. Por enquanto nao o altere.

Saindo de Typeliner: O Input Principal

Pression] [INVERSE VIDEO], e estamos de volta a listagem e input original. Para sair e retornar ao menu FILE HANDLING, pressione apenas [ENTER] sem digitar nada.

Pressionado [INVERSE VIDEO] em qualquer modo em Typeliner fara' retornar ao pronto original. Aqui voce pode abandonar, ou selecionar um novo arquivo de texto ou uma nova pagina de layout (como descrito acima). Voce pode tambem pular diretamente para outro programa extensao, digitando seu nome.

Por enquanto voce deve voltar ao menu FILE HANDLING. Esse curto tutoramento deve ter lho familiarizado com a maioria das caracteristicas de Typeliner. se voce acha que ainda esta' confuso, experimente voltar aos procedimentos anteriores (se necessario, recarregando o arquivo original do cassette).

Muitas das caracteristicas de Typeliner estarao descritas em grandes detalhes posteriormente neste manual, e as teclas de funcao resumidas no final. Por enquanto pressione [L] e digite "save" para carregar o programa extensao save! descrito na proxima secao.

O Programa Extensao Save!

Com WordMaster, usualmente voce so' pode salvar arquivos de texto e de grafico individualmente ou salvar todos os arquivos da memoria como um grupo, a partir do menu FILE HANDLING. A extensao save! pode ser muito util porque permite-lhe selecionar um certo numero de arquivos e salva-los juntos.

Carregue o programa save! do cassette apos ter carregado Typeliner e os arquivos carregados com ele. Agora posicione o numero de drive para microdrive ou disco para onde voce quer salvar Typeliner, e entao entre o save! com a opcao "get".

Um input aparece na listagem com o prompt "Save Select:". Digite "typeliner!" e [ENTER]. O arquivo typeliner e' entao removido da listagem e o prompt novamente lhe pergunta "Save Select:".

Por enquanto, nos queremos salvar Typeliner sozinho, assim tecle somente [ENTER].

Uma nova listagem e' exibida agora, somente com o arquivo >F-XE typeliner!, e um input padrao "SAVE". Se voce teclear [ENTER] com um nome em branco a funcao save sera' abortada, de outra maneira uma copia do arquivo typeliner! sera salva no drive selecionado com o nome que lhe for atribuido.

Voce pode usar o save! para fazer back-up das fontes e da EDITOR-fonte, entretanto note que save! nao pode salvar a si proprio. Para fazer bach-up de save! voce tera' que eliminar todos os outros arquivos da memoria e usar a opcao [S] no menu FILE HANDLING.

Usando as Fontes

As fontes Typeliner permitem-lhe produzir texto com espacos proporcionais em varios estilos e tamanhos. Devido ao sistema de impressao de tripla-passagem empregado, um texto pode ser impresso com uma qualidade muito maior que no normal QC. Voce pode usar ate' sete das fontes em uma pagina com completa flexibilidade, embora a limitacao de memoria so' permita normalmente o uso de tres ou quatro fontes concomitantemente.

Vamos supor que voce tenha um texto; um subtitulo seguido por um paragrafo, e voce deseja que esse subtitulo seja impresso com tipos mais incorporados que os do texto principal. Para isso nos podemos usar os arquivos de demonstracao carregados com o Typeliner tutelar. A fonte "R-Light" e' apropriada para o texto principal, e a "R-Bold" e' uma versao mais cheia daquela.

Primeiro voce deve carregar "R-Bold" do cassette (e' a primeira fonte imediatamente apos o programa extensao save!). Faca isso com a opcao [L] no menu FILE HANDLING.

Quando tiver carregado a nova fonte, voce devera' ver duas fontes listadas juntamente com os outros arquivos previamente carregados:

37

```
>Fnt3 .R-Light
>Fnt3 .R-Bold
```

Agora rode Typeliner (com a opcao get) - Se voce tiver acompanhado o programa demonstracao tutelar voce sabera' que Typeliner lembra o nome do arquivo de texto que voce usou da ultima vez e vai direto para a tela layout principal no modo texto.

A fonte "R-Light" devera' ser listada como font 1 na listagem de fontes. Para essa demonstracao nos queremos usar a fonte "R-Bold" como font 2. Pressione a tecla [F] ate' que a barra colorida do menu esteja sobre a segunda posicao na listagem. Agora pressione [EDIT] e ao input digite

"R-Bold" e [ENTER]. O nome do arquivo sera' exibido na listagem. Ja' especificamos nossa fonte de omissao, na qual a impressao iniciara', e uma segunda fonte. Para usar a segunda fonte em uma impressao, temos que inserir um caracter de controle no arquivo de texto selecionando a nova fonte.

Pressionando [E] vamos para a edicao de texto normal de WordMaster. Se voce estiver usando o arquivo "text demo", vera' que a primeira linha e' um cabecalho e a seguir um paragrafo. Se voce imprimisse o texto agora ele seria todo impresso na fonte de omissao porque nao foi especificada uma. Coloque no modo INSERT, e mova o cursor para o inicio do texto no arquivo, sobre o primeiro caracter na linha. Agora pressione [GRAPH] e quando o menu inferior aparecer digite [2]. O caracter "2" invertido aparecera' no texto. Agora se voce imprimisse o texto com Typeliner, o mesmo seria impresso todo na a segunda fonte.

Pressione [GRAPH] de novo e dessa vez digite [3]. Isso coloca o caracter "3" depois do "2". Agora todo o texto apos esse caracter sera' impresso na fonte 3; mas se voce se lembra, so' especificamos as fontes um e dois. Neste caso (onde uma fonte e' colocada no texto mas nao especificada na listagem), a fonte de omissao e' novamente usada, aquela na locacao um.

Elimine o "3", e mova o cursor para baixo ate' que ele esteja sobre a primeira palavra abaixo do cabecalho. Pressione [GRAPH] e [1]. Imprimindo agora resultara' em que o cabecalho sera' impresso na fonte dois, e todo o texto a seguir na um.

Existem sete caracteres especiais disponiveis com o menu [GRAPH]. Normalmente sao usados para selecionar os caracteres definiveis para WordMaster. Os outros caracteres especiais (usados para selecionar diferentes estilos de impressao) nao produzem efeito em Typeliner.

Para voltar a tela layout Typeliner pressione [INVERSE VIDEO].

Voce agora pode ver uma previa da pagina e imprimi-la. Como voce pode ver na previa nao existe diferenca apreciavel visivel entre fonte um e fonte dois. Isso determina que antes de imprimir voce tera' que anotar quais fontes usa e sua locacao no arquivo.

O principio aqui exposto se aplica igualmente caso se use tres quatro ou mais fontes. Voce deve notar que uma vez que as fontes variam em largura, a quantidade de espaco ocupada pelo texto na pagina varia de acordo com a fonte usada. Dessa forma caberao mais palavras na pagina, com uma fonte condensada como "C-Light" do que com uma larga como "Title".

Todas as fontes disponiveis com Typeliner podem ser alteradas com o programa Font Editor, e assim usadas para servir seus propositos.

Renumerando os Blocos

Como vimos, o texto preenche os blocos numa ordem numerica ascendente. Nao importa se os blocos estao fora da sequencia, assim voce pode eliminar o segundo bloco na sequencia 1,2,3 e o texto ira' entao diretamente do bloco 1 para o bloco 3.

Agora suponha que voce tenha um layout de duas colunas e quer inserir um grafico no meio da primeira coluna. Efetivamente isso significa partir o primeiro bloco em dois, com um espaco entre eles para o grafico.

Voce pode fazer isso movendo o bloco dois para baixo e criando um novo bloco na sua antiga posicao, mas esse metodo seria impraticavel para uma pagina com muitas colunas.

A melhor forma de agir e' criar um novo bloco tres, entao renumerar os blocos de forma que o dois mude para tres e o tres para dois.

A funcao renumeradora e' acessada pressionando [R] no modo texto, e permite-lhe renumerar os blocos em qualquer ordem que voce queira.

Quando essa funcao e' acessada, um novo cabecalho aparece: "Renumber" e o numero do bloco atual. Voce pode agora passar de um bloco a outro com a letra [N] e selecionar o numero para o bloco com [ENTER]. Apos selecionar o bloco um, sera' pedido para voce selecionar o bloco dois, e assim por diante ate que todos os blocos em uso tenham sido numerados.

Impressao de Tripla Passagem

A cabeca de impressao da impressora tem uma fileira vertical de pinos, usualmente nove, nas impressoras modernas. Oito desses pinos sao usados nos modos graficos ESC "L" e ESC "K", empregados por Typeliner. A fileira vertical de oito pinos tem 1/9 de polegada de altura e cada pino tem uma separacao de 1/72 de polegada (o tamanho aproximado do "ponto").

Em impressao de passagem simples (modo rascunho), a cabeca se move uma vez atraves do papel para imprimir a linha, o papel e' alimentado e a proxima linha e' impressa. Numa impressao de dupla batida a cabeca se move duas vezes imprimindo a mesma imagem e produzindo detalhes mais negros.

A impressao qualidade de carta e' feita usualmente da mesma forma que a de dupla batida, imprimindo somente parte dos caracteres na primeira passagem, entao completando a imagem na segunda. Nesse processo o papel e' alimentado em uma quantidade muito pequena.

Isso tem o efeito de aumentar a resolucao da imagem impressa, fazendo caracteres como "o" e "q" aparecerem mais redondos. Este e' o motivo por que o caracter impresso no modo rascunho e' formado por tipos de caracteres esmaecidos e o modo QC e' mais natural.

Typeliner estende o processo para tres passagens. Apos cada uma, o papel e' alimentado em 1/216 de polegada (a terca parte de 1/72), produzindo uma muito alta resolucao

5

A Pagina Previa

Uma folha de papel A4 tem 11 5/8 polegadas de comprimento. Com uma resolucao vertical em 1/216 de polegada, isso significa que existe cerca de 2500 posicoes possiveis de um ponto ao longo desse comprimento. Uma vez que a tela do Spectrum tem 192 pixels de altura, isso causa um certo problema quando do display da pagina.

Para os propositos da pagina previa, podemos ignorar a impressao de tripla passagem e supor que cada linha de texto representa uma passagem da cabeca de impressao. Se agora tomarmos quatro dos oitos pontos produzidos pela cabeca para representar uma linha na tela, nos acabamos com uma escala vertical de uma linha de screen para cada 1/18 de polegada no papel. Assim a tela toda pode mostrar um maximo de comprimento de papel de cerca de 10.6 polegadas, e cada linha de texto no papel pode ser mostrada como uma linha de screen de dois pixels de altura.

Horizontalmente, uma impressora de 80 colunas pode produzir 120 pontos por polegada sobre um patamar de oito polegadas de largura; 960 pontos ao longo de toda a pagina. Seis pontos na linha de impressao sao tomados para representar um ponto na tela, portanto a pagina previa tem 160 pixels de largura, e cada pixel representa 1/20 de polegada.

As diferencas em escala significa que a previa aparece espremida no sentido vertical, ligeiramente mais larga do que na impressao.

A Grade de Medicao

Pressionando [X] em qualquer modo desenha na pagina, uma grade medida em polegadas. Isso e' util para encaixar um layout dentro de um papel de tamanho especifico, como o papel A5.

Para um alinhamento acurado a uma medida especifica (se voce deseja, por exemplo, deixar um espaco para uma fotografia), e' uma boa ideia fazer um teste com a opcao rascunho [D] antes da impressao final.

Pressionando novamente [X], remove a grade.

Espacamento Linear

O espaco entre linhas e' alteravel em 18 avos de polegada, e e' fixado inserindo-se uma linha de comando no texto. O comando estabelece a

quantidade de papel alimentado apos a impressao de cada linha. Assim uma linha espacada de $3/18''$ produzira' um intervalo de $1/18''$ entre duas linhas, uma vez que o texto propriamente tem $2/18''$ de altura. O espacamento linear de omissao e' de $3/18''$. Este pode ser alterado tanto para mais, ($4/18''$) como para menos, ($1/18''$). O comando >sp faz isso:

>sp 4

Note que devera' haver exatamente um espaco entre "sp" e o numeral que o segue. Como e' evidente um espacamento de $1/18''$ nao e' de muito uso, uma vez que o texto ararecera' por cima da linha anterior. Um espacamento de $2/18''$ produz pobres resultados com fontes que tem os $2/18$ de altura, uma vez que as descendentes de uma linha (as caudas dos yy e do gg) tocam as ascendentes na linha inferior. Entretanto, com fontes qe nao usam toda a altura, tais como as fontes City e Mini, um espacamento de $2/18''$ pode ser usado com bons resultados. $3/18''$ e' um espacamento conveniente para cartas e notas, e $4/18''$ e' um espacamento muito grande. No total, contudo, 18 avos de polegada e' uma medida muito grande, motivo pelo qual pode-se usar o meio-espacamento.

Este comando:

>sp 2/

... determina um espacamento de $5/36''$ entre linhas (ou seja, 2 e meio dezoitoavos de polegada!). Esse e' um espacamento ideal para texto multi-coluna, estilo revista. Infelizmente a tela nao pode aceitar medidas verticais menores que $1/18''$, assim a linha no display tem que se aproximar da linha superior. Isso significa que um texto produzido com meio-espacamento sera' exibido com uma especie de interferencia, em vez do estilo usual regular. Quando usando meio-espacamento, lembre-se que na previa cada linha seguinte e' aproximada; assim voce tem uma linha mostrada em sua real posicao, a outra aproximada, a seguir real, etc. O estado do espacamento de linha, ora real ora aproximado, e' preservado entre blocos. Isso significa que voce pode ter diversos blocos com o texto fluindo verticalmente nele em sequencia, e ainda mantendo o meio-espacamento regular de linha. A unica hora em que o estado e' passado, para real e' quando voce deliberadamente forca o final de um bloco com o comando >F (descrito posteriormente).

Alimentacao de Meia-Linha

Pode ser util em certas ocasioes para forcar o texto a se mover para baixo em um tamanho especificado. Esse comando:

>>

Forca o texto a correr para baixo $1/36''$. Como a linha mostrada na previa e' aproximada do mais perto 18 avos, isso pode nao ter um efeito visivel. Usando o comando em sucessao:

>>

>>

... forcara' o texto abaixo $1/18''$, ou qualquer multiplo de $1/36''$ que voce queira. Voce pode usar isto para alargar espacos entre paragrafos, ou para por espaco entre um cabecalho e o texto principal.

Forcando o Terminio de um Bloco

Para forçar um texto a ir para outro bloco, é usado o comando >F. Em WordMaster isto é para finalizar uma página, e o princípio é o mesmo. Como um exemplo, suponha que você quer escrever uma carta, e ter seu endereço apostado no canto superior direito da página. Digite o endereço no começo do arquivo e então o comando >F. A seguir escreva o texto da carta. Na tela de layout de Typeliner, você necessita dois blocos; o primeiro para o endereço e o outro para o texto. A escrita fluirá no primeiro bloco, parando ao comando >F. Passará então para o segundo. Se o bloco para o endereço for muito pequeno, o texto encherá este e passará ao segundo terminando no comando >F. Esta capacidade é particularmente útil para layouts complexos usando várias fontes e tamanhos, ou para produção em estilo de revista, com diferentes estórias na mesma página.

Letras Grandes

Typeliner pode imprimir linhas de texto com dupla altura, muito úteis para subtítulos e títulos. Novamente isto é produzido por um comando no texto:

6

>large

Este é semelhante ao comando >large usado por WordMaster, mas uma vez que muitas impressoras não podem escrever com dupla altura usualmente é comandada dupla largura.

>large pode ser visto na prévia como uma linha duas vezes mais grossa. Para desligar >large, é usado o comando:

>norm

Novamente, o mesmo como em WordMaster.

Note que quando usar >large, você não necessita alterar o espaçamento de linha, embora adicionando meio-espacos em torno de uma linha possa fazê-la sobressair. Typeliner mantém o mesmo intervalo entre linhas qualquer que seja o tamanho que você esteja usando.

Algumas das fontes fornecidas estão deliberadamente desenhadas para serem usadas com o comando >large. A fonte City é uma delas. Se você imprimir esta em tamanho normal, verá que os caracteres todos parecem curtos e gordos. Impresso no modo >large, aparecem normais.

O EDITOR DE FONTE

O Editor de Fonte de typeliner permite-lhe alterar as fontes disponíveis ou desenhar sua própria fonte sem conhecimentos prévios. Você pode igualmente eliminar caracteres raramente usados como \, (,), \$, [,], para economizar memória.

O Editor é carregado do cassete e é um arquivo >F-XE como outros programas extensão. Você deverá estar com Typeliner e uma fonte na memória também quando carregá-lo.

Após entrar o Editor em FILE HANDLING, aparece um input com o prompt "Get Font:". De forma similar a entrada com Typeliner, você agora deve digitar o nome da fonte que deseja editar.

A Tela Do Editor de Fonte

Após selecionar a fonte, a tela é exibida mostrando uma grade tipo tabuleiro-de-xadrez. Abaixo dessa estão dispostos cinco caracteres do

arquivo.

A grade é feita de 24 X 24 pontos, o tabuleiro sombreado estando aí para alinhar o desenho dos caracteres as dimensões requeridas. Cada ponto na grade é de 4 X 4 pixels, assim a grade representa uma escala de um por um o que não é real na impressão. Os caracteres menores mostrados estão em escala mais correta mas ainda ligeiramente largos. O único meio de ter uma visão genuína da fonte é imprimi-la.

Para sair do Editor, pressione [INVERSE VIDEO!] e retornará ao input principal. Você pode agora selecionar outra fonte ou sair para o FILE HANDLING pressionando [ENTER].

Alterando a Grade

As teclas [Q], [A], [O], e [P] movem o cursor em torno da grade. Pressionando [ENTER] clareia um ponto, [SYMBOL SHIFT] marca um ponto. Você pode clarear a grade pressionando [DELETE] e fundir um caractere com a grade pressionando [EDIT]. A habilidade de fundir caracteres economiza tempo; por exemplo, você pode usualmente criar um "h" fundindo um "l" com um "n".

A grade pode também ser rolada usando as teclas de [CURSOR].

Selecionando um Caractere

O caractere central dos cinco exibidos é o caractere corrente. Você pode apanhá-lo ou armazenar o conteúdo da grade no seu local. Para mudar o caractere corrente, são usadas as teclas [R] e [T] para subir ou descer dentro do arquivo.

Também é exibida a série normal dos caracteres equivalentes do Spectrum, entretanto note que esses divergem em duas ocasiões: para o caractere "£" do Spectrum, um símbolo da libra deverá estar na fonte e, para o caractere sigma, aspas (').

Armazenando um Caractere

Existem duas formas de armazenar um caractere. Com o método usual, pressione [S] e o caractere na grade é armazenado na posição corrente do caractere. A largura do caractere é tomada literalmente. Isto significa que um "l" desenhado como uma simples linha vertical apertada contra a esquerda da grade será armazenado com a largura de 1, e sem intervalo após.

Quando um caractere é armazenado os intervalos entre caracteres não o são. Em vez disso, um intervalo uniforme é adicionado no estágio de impressão. Se você quer um intervalo extra antes do caractere isto é facilmente conseguido, fazendo o desenho na grade iniciar alguns pontos a esquerda da borda. Este intervalo será reproduzido quando da impressão. Para adicionar um intervalo após o caractere é necessário mover o cursor para a largura desejada e então armazenar com [SYMBOL SHIFT] + [S]. Todos os pontos entre a margem esquerda e o a posição do cursor serão armazenados na fonte, incluindo qualquer intervalo após o caractere.

Na prática você tem apenas que usar esta opção em alguns caracteres nas fontes em itálico; AA e LL usualmente requerem um intervalo extra de um ou dois pontos após o caractere. Os que às vezes requerem um intervalo antes deles abrangem pontos e vírgulas, e nas fontes em itálico, os WW e VV.

Fixando o Espacamento

Os intervalos (em 1/120'') entre palavras e letras quando impressos são exibidos no menu inferior.

O espaço entre palavras é alterado com [W] e então entrando o novo valor na escala de 1-32. Um número entre 6-10 produz melhores resultados.

Uma vez que os espaços podem ser preenchidos com justificação plena, este valor é tomado como um tamanho de espaço mínimo quando da impressão.

Espaco entre letras pode ser alterado na escala de 0-31 pressionando [L]. Uma fonte itálica tem tipicamente um espaço 0, uma romana como R-Light, um

espaco 1, e a fonte regular como UnicLight, um espaco 2.

Fazendo um Teste de Impressao

Ambos, Typeliner e Editor, tem a habilidade de pular para outro programa extensao diretamente do input original. Isto significa que no input "Get Font:", voce pode ir diretamente para Typeliner, digitando "typeliner".

Para teste de impressao de uma fonte modificada voce necessita um texto curto contendo todos os caracteres da fonte e talvez uma frase contendo todas as letras do alfabeto. Selecione este arquivo de texto para entrar no input principal de typeliner e entao digite o nome da fonte modificada na locacao um da listagem de fontes.

Apos a impressao, se voce desejar alterar a fonte novamente, pressione [INVERSE VIDEO] para retornar ao input principal e digite "editor" para pular para o Editor. O nome da fonte sera' lembrado e voce entrara' automaticamente na tela de edicao.

Desenho de Fonte

A maioria das fontes disponiveis tem um intervalo de cinco pontos entre a base do caracter e o fundo da grade. Existe um intervalo semelhante de seis pontos entre o topo da grade e o das letras aa e ee. Essas sao dimensoes uteis para desenhos regulares mas talvez voce deseje muda-las para efeitos especiais.

7

Algumas das fontes sao ligeiramente maiores, como UnicLight e Title e com intervalos menores entre o topo e a base. Algumas sao desenhadas para reproducao em dupla altura como a fonte City. Voce deve atentar para esses exemplos se deseja desenhar uma fonte em um tamanho especial.

Existem possibilidades infinitas para desenhar suas proprias fontes. No futuro, nos podemos colocar juntas em um pacote as melhores fontes disponiveis. Se voce desenhou uma boa fonte e quer inclui-la nesse pacote, envie-nos um teste de impressao da fonte nos tamanhos >large e >norm (nao mande copia da fonte).

80 Programa Q+Convert

Este programa extensao e' fornecido para pessoas que tem a fonte QUALITAS PLUS. Ele converte essa fonte para o formato Typeliner.

De preferencia, voce deve usar o editor de fonte da Qualitas e converter a fonte fornecida para o formato EPSON DOUBLE DENSITY com Q+Convert!.

FUNCAO E RESUMO DAS TECLAS

Input Principal

Input vazio

Nome de arquivo de texto

Nome de arquivo Fpge

Nome de arquivo F-XE

Comandos Typeliner

Sai

Seleciona arquivo de texto

Get page?

Pula para programa extensao

>left

>right

>fill

>centre

>sp x

>sp x/

>/

>F

Justificacao a esquerda

Justificacao a direita

Justificacao plena

Centralizacao

Posiciona alimentacao de papel para x/18''

Salto imediato de x/18'' + 1/36''

Salto imediato de 1/36''

Forca final de um bloco

Funcao das Teclas: Todos os Modos

[N]	O proximo
[M]	O anterior
[Q,A,D,P]	Movimento
[TECLAS DE CURSOR]	Modifica tamanho
[SYMBOL SHIFT]	Movimento rapido
[K]	Lista arquivos na memoria
[X]	Coloca/remove grade
[INVERSE VIDEO]	Retorna ao input principal
[?]	Armazena pagina como um arquivo

Funcao das Teclas: Modo Texto

[B]	Modo Line/Box
[GRAPH]	Modo Grafico
[EDIT]	Altera fonte na listagem
[F]	Move barra para selecao de fontes
[E]	Edicao do Texto
[V]	Pagina previa
[C]	Criar bloco
[DELETE]	Eliminar bloco
[R]	Renumerar blocos

Funcao das Teclas :Modo Line/Box

As mesma do modo texto e mais:

[S]	Incrementa Estilo (Style)
-----	---------------------------

Funcao das Teclas: Modo Grafico

Algumas das funcoes neste modo estao desabilitadas ate' ser selecionado um arquivo grafico.

[T]	Modo Texto
[EDIT]	Altera listagem de graficos
[V]	Ver grafico
[S]	Liga/Desliga sombreado

Funcao das Teclas: Pagina Previa

[SPACE]	Modo Texto
[N]	Proximo bloco de texto
[M]	Bloco de texto anterior
[E]	Edicao do texto
[D]	Impressao modo rascunho
[P]	Impressao modo QC

Funcao das Teclas: Renumerador

[N]	Circula entre os blocos
[ENTER]	Coloca o numero no bloco corrente